

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Putri Nabilah, Warneri, Husni Syahrudin

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email: putrinabila15077@gmail.com

Abstract

This research motivated by a learning system that is still conventional with lectures and assignments or group work and the use of learning media is still minimal at the beginning of the semester so that students are less enthusiastic in learning. The purpose of this study to produce learning media, namely the Uno Card media so that students are enthusiastic and active in the learning process. The research procedure used the PPE (development model Planning, Production, and Evaluation) by Richey and Klein. Data collection techniques is qualitative in the form of revisions by media experts and interviews and quantitative data from assessment questionnaires. The results of this study: (1) The assessment of Learning Practitioners is 0.99 from 0-1 by using CVR & CVI calculations which are declared valid or suitable for use. (2) Student assessment obtained 0.92 from 0-1 range by using CVR & CVI calculations declared valid or suitable for use.

Keywords: *Development, Kartu Uno, Economic Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan, kebaikan-kebaikan, dan relasi. Pendidikan pasti melewati proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri menurut Undang Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Nomor 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar menurut W. H. Boston belajar sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dan seseorang dengan lingkungannya (dalam Suardi, 2018). Di dalam interaksi yang terjadi antara pengajar, peserta didik dan sumber belajar menggunakan suatu media untuk mendukung kegiatan belajar tersebut.. Menurut Arsyad, pengertian media dalam proses belajar mengajar yang diartikan sebagai alat-alat gafis, fotografis, atau elektronis untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang bersifat visual atau dapat dilihat dan yang bersifat verbal atau lisan (Arsyad, 2019).

Dengan adanya penggunaan media, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dibandingkan dengan ceramah. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo dalam proses pembelajaran harus didukung bahan ajar atau materi pelajaran agar dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif serta dapat membantu mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri (Prastowo, 2014). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan peserta didik dengan hasil belajar melalui media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan

(PPL), proses belajar mengajar masih terkesan konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas baik dengan membentuk kelompok atau individu. Dengan metode tersebut peserta didik masih tidak sepenuhnya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tidak terlalu aktif, dan kegiatan berdiskusi menjadi sempit. Peserta didik hanya mendengar informasi yang diberikan dari pengajar tanpa adanya timbal balik dari peserta didik. Pada Kurikulum 2013 seharusnya sudah menerapkan student center bukan teacher center. Kegiatan pembelajaran awalnya yang masih konvensional namun semakin lama media mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, media yang digunakan masih minim dan belum bervariasi. Dengan penggunaan metode yang konvensional pembelajaran hanya berpusat kepada pengajar saja. Alhasil pada hasil evaluasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) yang bersangkutan, masih ada peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Pontianak, peserta didik senang menggunakan media dalam proses pembelajaran karena lebih asik dan lebih mudah dimengerti. Bahkan, untuk pertemuan selanjutnya mereka mendorong untuk menggunakan media dalam belajar. Selain itu, ketika peneliti menanyakan tentang kartu uno, peserta didik merasa senang dalam memainkan kartu uno. Permainan kartu uno sendiri merupakan permainan kartu yang unik dan berbeda kartu domino. Sehingga permainan kartu uno dapat menjadi karena dalam permainan kartu uno bertujuan untuk sarana media edukatif bermain anak dan dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media Kartu Uno dalam penelitian ini mengacu pada penelitian yang

sudah pernah dilakukan yaitu oleh Latifah Larassati pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di Sma N 1 Wates”. Keterbaruan dari penelitian ini adalah bentuk desain kartu uno yang sedikit berbeda. Selain itu adanya perbedaan bentuk konten di dalamnya. Skripsi milik Latifah membuat kartu uno dengan konten soal pilihan ganda sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pernyataan. Alasan memilih pernyataan karena bersifat fleksibel dengan perkembangan jaman. Pernyataan memudahkan peserta didik untuk untuk bebas menyatakan uraian terkait dengan pernyataan pada setiap kartu. Perbaruan lain yaitu terletak pada aturan main dengan adanya penambahan waktu. Dengan demikian kartu uno dapat menjadi alternatif yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran. Permainan kartu pada awalnya meskipun asalnya tidak jelas, namun terlahir permainan kartu awalnya berasal dari Eropa dari timur. Pernyataan tersebut sesuai dalam jurnal Tomimatsu (2014), “despite its obscure origin, it is possible to trace the European early card game from the east”. Menurut Samsusilowati dan Setiawan, permainan kartu UNO adalah permainan berbentuk kartu yang dimainkan dengan persamaan warna maupun angka yang terdapat di dalam kartu tersebut, yang membuat lebih menarik dari permainan kartu UNO ini adalah terdapat action cards yang mana mempunyai aturan khusus apabila kartu-kartu tersebut dimainkan (Samsusilowati dan Setiawan, 2017). Media pembelajaran Kartu Uno Ekonomi sebagai media pembelajaran dimainkan oleh 3-5 orang pemain dan 1 juri. Kartu Uno mulai dimainkan dengan membagi 7 kartu kepada setiap pemain. Kemudian inti dari permainan ini adalah pemain harus menguraikan pernyataan yang ada di kartu deal card.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Uno Dalam Pembelajaran Ekonomi”. Pemilihan media kartu uno dalam proses pembelajaran berdasarkan dengan karakteristik peserta didik menjadi lebih santai dalam memainkan dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih berpartisipasi, aktif, dan mau berdiskusi dalam proses pembelajaran. Kartu uno yang dimainkan dimainkan secara berkelompok. Setiap kartu uno berisikan pertanyaan mengenai konsep yang harus dijelaskan oleh setiap kelompok.

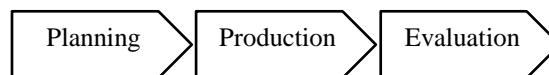
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media kartu uno dalam pembelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Pontianak yang dapat membuat peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu menambah referensi media pembelajaran serta media kartu uno yang layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi yang berkualitas di SMA Negeri 1 Pontianak.

Batasan pengembangan media kartu uno dalam penelitian ini adalah hanya pada materi Kerja Sama Ekonomi Internasional dan pengembangan tidak sampai pada tahap uji coba lapangan karna terkendala dengan pandemi COVID-19.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran kartu uno ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk dengan melakukan uji kelayakan terlebih dahulu terhadap produk yang dibuat. Menurut Setyosari (Setyosari, 2016), penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menilai perubahan dengan batasan waktu tertentu sehingga menghasilkan produk yang bisa digunakan.

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan pada model PPE (*planning, production, and evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein menyatakan “*The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*” (dalam Sugiyono, 2017).



Sumber: Sugiyono (2017)

Gambar 1 Langkah Pengembangan Model PPE

Adapun langkah penelitian sebagai berikut: (1) Tahap *Planning* meliputi analisis kebutuhan peserta didik dengan wawancara terhadap praktisi pembelajaran dan juga kepada peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran serta juga disesuaikan dengan kurikulum dan RPP. Pada tahap ini juga membuat rancangan media kartu uno yang akan dikembangkan, (2) Tahap *Production* yang terdiri dari dua bagian yaitu mencetak produk dan melakukan validasi konten (isi). Pengembangan media kartu uno didesain dengan menggunakan aplikasi *Photoshop CS6*. Pada tahap validasi diperoleh kritik, tanggapan, dan saran untuk perbaikan media Kartu Uno. Dengan adanya kritik dan saran perbaikan akan membuat produk media pembelajaran yang dihasilkan semakin baik lagi. (3) Tahap *Evaluation* dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran yang berjumlah dua orang dan 15 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Pontianak.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari saran perbaikan dari validasi konten oleh ahli media dan materi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian dari praktisi pembelajaran dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data merupakan tata cara ataupun langkah-langkah yang untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Gozali, 2012). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik menurut Margono terdapat empat teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu; Teknik Observasi; Teknik Komunikasi; Teknik Pengukuran; dan Teknik Dokumenter (Margono, 2014). Dari keempat Teknik tersebut, dalam penelitian ini menggunakan dua dari empat Teknik yaitu komunikasi langsung dan tidak langsung serta dokumenter yang diadaptasi dari pernyataan Margono. Teknik komunikasi berupa wawancara dan kuesioner. Sedangkan dokumenter didapat dari hasil video wawancara yang kemudian di *screenshot* sebagai bukti foto.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian praktisi pembelajaran dan angket penilaian peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Kategori penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk mengolah instrumen dalam penelitian ini menggunakan analisis CVR (*Content Validity Ratio*) dan CVI (*Content Validity Index*). Adapun rumus CVR sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_e - (\frac{N}{2})}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

Ne = Jumlah panel menyatakan sangat setuju atau setuju terhadap kevalidan media (dianggap setuju jika nilai setiap aspek dengan kisaran rata – rata 3,00 – 4,00 tetapi jika < 3,00 maka dianggap tidak menyetujui kevalidan media).

N = Jumlah anggota panel

Serta rumus CVI sebagai berikut:

$$CVI = \frac{CVR}{\Sigma n}$$

Keterangan:

N = jumlah item seluruh aspek.

Tabel 1. Nilai Kritis CVR (one-tailed, $\alpha = 0.05$)

Jumlah Validator	Nilai CVR Minimum
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,80
11	0,63
12	0,57
13	0,54
14	0,57
15	0,60
20	0,50
25	0,44

Sumber: Adrew J. Scally (2013)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media kartu uno dikembangkan dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari model PPE. Pada langkah awal diperoleh hasil wawancara yang dilakukan kepada praktisi pembelajaran dan peserta didik. Wawancara kepada peserta didik diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sudah diterapkan namun masih belum beraneka ragam dan ketika peneliti menanyakan permainan kartu uno, mereka merasa senang dalam memainkannya. Sementara itu, penggunaan media kartu uno dalam pembelajaran ekonomi belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara kepada praktisi pembelajaran dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya pada kelas X dan XI sudah ada namun belum optimal diterapkan pada semua Kompetensi Dasar (KD). Kurikulum yang digunakan untuk pengembangan media kartu uno ialah Kurikulum 2013 (KD). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan materi pada KD 3.8 Mendeskripsikan Kerjasama Ekonomi Internasional. Pada materi tersebut

peneliti membuat 40 pernyataan yang mencakup indikator dari Kerjasama Ekonomi Internasional. Adapun indikator yang termuat di dalamnya adalah pengertian kerjasama ekonomi internasional, manfaat kerjasama ekonomi internasional, bentuk-bentuk kerjasama ekonomi internasional, dan lembaga-lembaga kerjasama ekonomi internasional.

Sebelum masuk pada tahap Produksi atau pengembangan dibuat perancangan kartu uno yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan kegunaan sebagai media pembelajaran di desain menggunakan *photoshop CS6*. Bagian yang dimodifikasi pada Kartu Uno ini yaitu adanya pernyataan berupa kalimat pada setiap kartu kecuali kartu simbol. Kartu yang berisi pernyataan harus diuraikan oleh pemain yang terkena giliran. Kartu yang diuraikan harus menyamai warna atau angka yang ada di Deal Card atau kartu master. Kartu Deal Card adalah kartu yang dimaikan oleh pemain yang letaknya ditengah-tengah antara kelompok yang bermain. Sehingga kelompok bermain yang menurunkan Deal Card harus mengeluarkan kartu dan warna atau angka yang sama. Jika tidak terdapat warna atau angka yang sama, pemain dapat mengambil satu kartu dari Pile Card. Tumpukan kartu yang tersisa setelah kartu dibagikan pada setiap kelompok inilah yang disebut Pile Card. Ketika pemain yang tidak memiliki warna atau angka yang sama bahkan ketika sudah mengambil satu kartu dari Pile Card, pemain tersebut terpaksa dianggap skip atau tidak meurunkan kartu pada Deal Card serta tidak mendapatkan point. Sementara itu, uraian yang disampaikan pemain akan diputuskan oleh juri yaitu guru apakah uraian tersebut sesuai dengan pernyataan yang ada pada kartu. Jika pemain tidak bisa meguraikan pernyataan yang terdapat pada kartu maka akan mendapatkan point 0. Antara pernyataan dan uraian terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk memudahkan juri memutuskan.

Sementara itu, rancangan awal kartu uno untuk kartu yang berisikan pernyataan sebesar 10cm x 6,25cm dan aturan main 15cm x 14cm.

Pengembangan media kartu uno dicetak dan kemudian dilakukan validitas isi (*Content Validity*) yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media didapatkan saran dan perbaikan mengenai pengembangan media kartu uno yang aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Adapun rekapitulasi penilaian mengenai validitas isi sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Validitas Isi Media Kartu Uno

No	Aspek	Ahli Media	Ahli Materi	Total	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	-	4,9	4,9	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	4,83	-	4,83	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	4,89	-	4,89	Sangat Baik
Rata-rata Skor				4,87	Sangat Baik

Dari tabel tersebut didapatkan bahwa rata-rata skor diperoleh 4,87 dengan kategori Sangat Baik yang didapatkan setelah melalui saran dan perbaikan.

Saran dan perbaikan pada ahli materi adalah penambahan waktu maksimal 2 menit disetiap penyampaian kartu dipertimbangkan berdasarkan pada jumlah keseluruhan kartu yang berisi pernyataan yaitu 40 kartu dengan waktu pada kegiatan inti pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Pada kegiatan akhir atau penutup pada RPP diperjelas dengan membahas pernyataan pada kartu-kartu belum dibahas atau dengan kata lain membahas bagian sub materi yang masih belum terpecahkan. Disisi lain, saran dan masukan dari ahli media adalah sebagai berikut: (1) ukuran aturan main yang dicetak

sangat kecil dan susah untuk dibaca. Ukuran aturan main pada saat awal dicetak yaitu 15cm x 14cm, sehingga penulis mengubah ukuran aturan main saat dicetak dengan ukuran 25cm x 20cm. (2) kartu yang ditambah gambar dengan *capacity* yang samar agar tidak terlalu monoton, (3) Ukuran tulisan pada Kartu Uno pada awalnya 9. Setelah dicetak, hasil tulisan pada kartu terlihat kecil dan sulit untuk dibaca. Ukuran huruf pun diubah menjadi 18 Namun terdapat bagian kartu yang tetap dengan ukuran tulisan 9 dikarenakan pernyataan yang panjang. Adapun cuplikan saran dan perbaikan dari ahli media adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Saran dan Perbaikan

Setelah melewati validasi konten para ahli dengan berbagai saran dan masukan sehingga menghasilkan produk akhir berupa media kartu uno yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam pelajaran ekonomi. Media kartu uno yang telah melewati tahap tersebut disebut produk akhir produk akhir digunakan untuk melakukan penilaian terhadap praktisi pembelajaran dan peserta didik untuk dilihat apakah produk tersebut layak untuk digunakan. Adapun gambar produk akhir media kartu uno sebagai berikut:



Gambar 2. Produk Akhir Kartu Uno

Pada penilaian produk media kartu uno dalam pembelajaran ekonomi dilakukan oleh praktisi pembelajaran dan peserta didik menggunakan perhitungan CVR dan CVI sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian CVR dan CVI

Penilai	CVR & CVI	Keterangan
Praktisi Pembelajaran (Dewi Fridawati, S.Pd dan Dra. Anggrainy)	0,99	VALID
Peserta Didik (15 Orang)	0,902	VALID
Rata-Rata	0,946	VALID

Berdasarkan tabel, dapat diketahui penilaian yang dari praktisi pembelajaran yaitu 0,99 dan peserta didik 0,902 yang menunjukkan bahwa media kartu uno layak digunakan.

Pembahasan

Hasil Mengembangkan Media Kartu Uno Dalam Pembelajaran Ekonomi

Pengembangan media kartu uno dilakukan oleh ahli materi dan media dengan mengutamakan saran dan perbaikan dalam

pengembangan media kartu uno. Aspek yang dinilai oleh para ahli adalah aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Sebagai tolak ukur maka hasil penilaian konten media kartu uno diperoleh nilai total 4,87 yang dikategorikan sebagai A yang berarti sangat baik. Pada aspek pembelajaran diperoleh 4,9 dengan nilai maksimum 5 mendapatkan nilai "A", aspek rekayasa media diperoleh 4,83 mendapatkan nilai "A", dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai 4,89 dengan nilai "A". Dengan demikian media Kartu Uno dapat beranjak ke tahap selanjutnya yaitu penilaian oleh praktisi pembelajaran dan peserta didik.

Hasil kelayakan media kartu uno yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi yang berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran dan peserta didik

Tujuan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang valid dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sugiyono "Valid menunjukkan ukuran ketepatan antara data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti". (Sugiyono, 2017) Penilaian kelayakan media Kartu Uno dalam Pembelajaran ekonomi mendapatkan penilaian yang sangat baik serta Valid atau layak. Hasil penilaian tersebut diperoleh berdasarkan penilaian dari Ahli Media dan Ahli Materi yang menyatakan media Kartu Uno Sangat Baik serta penilaian dari praktisi pembelajaran dan peserta didik menyatakan "Valid" atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah penilaian yang menunjukkan kelayakan Media Kartu Uno dalam Pembelajaran Ekonomi oleh Praktisi Pembelajaran dan peserta didik memperoleh nilai 0,99 untuk praktisi pembelajaran dan 0,902 untuk peserta didik dengan rentang 0-1 yang berarti kedua perolehan nilai dinyatakan Valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian tersebut dilakukan terlebih oleh ahli media dan ahli materi sebagai validitas isi dari media Kartu Uno dan dilanjutkan dengan penilaian oleh praktisi pembelajaran dan peserta didik yang merupakan penentuan

apakah media dibuat valid atau layak. Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran dan peserta didik media Kartu Uno dalam pembelajaran ekonomi dengan materi Kerjasama Ekonomi Internasional dinyatakan VALID atau layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi dengan nilai 0,99 dan 0,902 dengan rentang 0-1.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil yaitu: (1) validasi isi atau konten oleh ahli media dan ahli materi dengan beberapa revisi terhadap produk serta konten dari kartu uno sehingga dari hasil revisi tersebut diperoleh nilai sangat baik (A). penilaian dari ahli media 4,87 dengan rentang 0-5 mendapatkan kategori sangat baik (A) dan ahli materi sebesar 4,9 dengan rentang 0-5 mendapatkan sangat baik (A). Penilaian oleh peserta didik terhadap media kartu uno yang sudah divalidasi oleh ahli. Penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik dan diperoleh hasil valid atau layak digunakan. (2) kelayakan media kartu uno yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi yang berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran dan peserta didik. Praktisi pembelajaran diperoleh nilai 0,99 dengan rentang 0-1, berdasarkan tabel nilai kritis Lawshe dengan $N(\text{panel}) \leq 5$ hasil tersebut dinyatakan Valid atau layak digunakan, sementara itu peserta didik diperoleh 0,902 dengan rentang 0-1 berdasarkan tabel nilai kritis Lawshe dengan $N(\text{panel}) 15$ orang hasil tersebut dinyatakan Valid atau layak digunakan.

Berdasarkan point diatas dapat diketahui bahwa Media Kartu Uno dalam pembelajaran ekonomi "Valid" berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran dan peserta didik. Dengan demikian, media Kartu Uno dalam pembelajaran ekonomi dapat digunakan pada kelas XI untuk materi Kerjasama Ekonomi Internasional. Dengan adanya media kartu uno peserta didik dapat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat menambah referensi media pembelajaran untuk praktisi pembelajaran.

Saran

Berdasarkan pada simpulan penelitian, peneliti memberikan saran-saran antara lain: Peneliti selanjutnya perlu mengembangkan penelitian ini hingga ke tahap uji coba lapangan untuk melihat respon dari peserta didik terhadap media kartu uno, penelitian ini dapat digunakan model ADDIE agar pengembangan media lebih rinci. Pendidik perlu menggunakan media kartu uno dalam pembelajaran ekonomi karena dari penilaian yang dihasilkan dalam penelitian ini termasuk Valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Larassati, L., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma N 1 Wates. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 16(1), 8-15. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/23413>
- Margono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nasehudin, Toto S., dan Nanang G. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Samsusilowati, P., & Setiawan, N. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/9646>
- Scally, J. A. (2013). Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47(1):79-86. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0748175613513808>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfa Beta.
- Teles, S., & Tomimatsu, K. (2014). Contextual Teaching and Learning Using a Card Game Interface. *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, 18(2), 18-23. Retrieved from https://www.jstage.jst.go.jp/article/adada/18/2/18_18/_article/-char/ja/